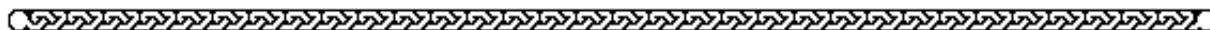


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Ангмарские войны

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Мастерская команда Черный отряд представляет игру Ангмарские войны.

Внимание! Это последняя редакция правил, больше изменений не будет!

Игра перенесена на 12 - 13 октября 2001 года. Парад состоится в 15-00. Через 1 час после окончания парада - начинается игровое время. Полигон игры - Яр-Меггидо, причина переноса игры со старого полигона - военное положение - шетах цваи сагур:-(((.

О ПРАВИЛАХ ПОВЕДЕНИЯ НА ПОЛИГОНЕ.

Игроки и команды уличенные в порубке деревьев, втыкании топоров и ножей в живые деревья, разбрасывании мусора и прочих деяниях нарушающих нормальную экологическую обстановку на полигоне будут караться отправлением в мертвятник, прочими зловными санкциям мастеров и полигонной команды.

Для чайников напоминаем, что: костры необходимо окапывать; нельзя бить бутылки в костре; не стоит жечь пластиковые бутылки. Также не забудьте о прочих противопожарных мерах – костры не оставлять без присмотра, залить костёр водой перед отъездом, быть осторожными при применении факелов и свечей и т.п.

Весь мусор нужно собирать в специальные мешки. Их можно получить в мастерятнике или привезти с собой. При снятии лагеря ВЕСЬ мусор в мешках выносится в указанное мастерами место. Категорически запрещается оставлять игровые стены из “зелёнки” и прочих подобных материалов после окончания игры. Они должны быть сняты и, либо выброшены, как мусор, либо – увезены с собой.

Заметим, что разбросанного мусора не должно быть не только непосредственно в лагере или на месте стоянки, но в 10-15-ти метровой окрестности.

Требование к прикидам:

Прикид обязателен, существо без прикида считается голым и умирает от холода – отправляется в неигровой лагерь до конца игры. Прикид должен соответствовать роли персонажа. Синие джинсы, майки с надписями и символами рок групп прикидом не являются, смерть от переохлаждения - гарантируется. Обязательной деталью прикида является белый хайратник в кармане, на случай если Вас вынесут. Для трупов ношение этого хайратника - обязательно. Труп по дороге в Мандос может общаться только с мастерами или игротехами.

Читайте правила - источник знаний!

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО ИЛИ КОЕ-ЧТО О КОНЦЕПЦИИ...

Мастерская группа рада представить вам игру "Ангмарские войны". Мы занимаемся разработкой игры с целью воссоздания на полигоне иной реальности, Else Where; более того, мы хотим видеть ее живой, и, какой бы она не была сказочной, но реальностью. Своей задачей мы ставим воссоздания некоего "духа" Арды, описанной Толкиеном. Несомненно, каждый игрок имеет право на собственное индивидуальное и единственное мировоззрение и мироощущение; несомненно, никакое стороннее описание не способно раскрыть внутренний мир персонажа исчерпывающе и объективно. Работа мастерской группы нацелена на индивидуальный подход к игрокам. Создавая обстановку мира, мы предлагаем вам стать теми, кто населяет этот мир и вершит его судьбу. Потому мастера берут на себя задачу создания общей картины, оставляя право сделать свой штрих и оставить след за каждым из игроков, как бы ни повернулось развитие сюжета. Каждый персонаж имеет право (да и невозможно было бы лишиться этого) на внутренний мир, где-то перекликающийся с внутренним миром игрока, потому у двух разных игроков получатся два настолько же разных Ангмарца, к примеру. Потому мы просим вас описывать психологию персонажа в заявке. Это избавит всех нас от болезненного разрешения проблем недопонимания в процессе игры. Своей задачей мы ставим создание целостной мозаики, путем игротехнической координации, из множества равноправных и равно необходимых фрагментов - ваших персонажей. Мы просим вас отнестись с необходимой на то серьезностью к психологическому формированию персонажа или просто не заявляться на нашу игру. Не заявляться на "Ангмарские войны", если вы сомневаетесь в том, что "потянете" бытие жителя Арды. Здесь же следует обратить внимание на блок Тьмы, дабы никаких вопросов с концепцией впредь не возникало. Профессор писал о Тьме как представитель стороны Света, потому неудивительно, что Тьма в его творчестве является безликим монолитом. Так бывает, когда смотришь на врага с решительным осознанием "либо он, либо я"; тогда враг просто перестает быть личностью, ибо является, по сути, олицетворением смерти и падения. Но! Формируя блок Тьмы к данной игре, мы не собираемся отказываться от индивидуального подхода к игрокам персонажам. Потому ни о каком монолите впредь речи идти не будет. Тьма будет иметь лицо - культуру и философию. Пусть и неприемлемую для Света, в конце-то концов, на то Свет и является противоположностью Тьмы. Равно как и неотъемлемой ее частью. Так вот, создание культуры и философии Темного блока на данной игре мы оставляем за его игроками. Это ни в коем случае не мешает моделируемому нами миру соответствовать творчеству Профессора: Свет не знает о Тьме ничего кроме основных черт враждебности - подлость, жестокость, коварство. Что есть Тьма на самом деле, никого не касается. Для Света, Тьма - враг. И баста. Свет же да будет Светом. Красивым и несколько наивным (в самой положительной трактовке слова). Радостным и местами беспечным. Грозным и блистающим в битве. Яростным и смелым. Еще раз напоминаем, что игра упирается в эстетику как внешнюю, так и внутреннюю. Эстетику (красоту) мира и персонажа. Вот, пожалуй, и все. Более подробно - в общении с мастерской

группой при обоюдном желании. Если вы готовы работать с нами ради единой цели - ознакомьтесь с правилами и пишите заявку.

ПРАВИЛА ЭТИЧЕСКИЕ.

Это новая часть правил. Все привыкли к боевым и магическим правилам, правилам по составлению квент и заявок. Возникла (впрочем, она всегда была!) необходимость и в правилах этических.

Первое, одно из главных, правил – каждый игрок должен знать весь свод правил. Во избежание. Во избежание обид, споров, невольных нарушений и прочего. Это в Ваших интересах, ибо никто не садится играть в преферанс или шахматы, не зная правил этих игр. Не нарушайте правил не по неведению, ни, тем более, сознательно.

Второе правило – мастера не меняют правил во время игры или за неделю до неё.

Третье правило – мастера обладают приоритетным правом толкования правил во время игры.

Четвёртое правило – спор с мастером во время игры приводит к 2-х часовой отсидке в Мандосе.

Пятое правило – спор с другим игроком по поводу любой части правил во время игры может продолжаться 1 (одну) минуту. Если Вы не пришли к консенсусу – спор продолжаете в Мандосе, в присутствии мастера. Как он решит – так и будет. А вы оба (трое, пятеро) будете остывать от спора в течение 1 (одного) часа, в Мандосе.

Шестое правило – точнее это список нарушений, всегда приводящих к прекращению вашего пребывания на полигоне игры: Употребление любых наркотических веществ после приезда на полигон и во время игры, до её окончания. Мы такие принципиальные, что просто вызовем полицию. Заранее просим не обижаться на это! Состояние сильного алкогольного опьянения, мешающее проведению игры. Если вы перепили, – залезайте в вашу палатку и не отсвечивайте! Приезд не играть, а навестить приятелей, “просто посмотреть, чем вы тут занимаетесь”, не согласованное и не разрешённое заранее мастерами.

Седьмое правило – это пожелание, связанное с правилом три. Если Вы нашли “дырку” в правилах – укажите её мастерам заранее. Вам будут благодарны, вообще и в частности за внимательную проработку правил. Вам будут даны разъяснения по данному невянтному пункту, поступать же на игре следует по правилам и данному разъяснению. В противном случае использование такой “дырки” в корыстных целях на игре будет рассматриваться, как нарушение правил, если не буквы, так духа. Не забудьте правило три. Ваши вопросы можно задать до игры – по телефону, при личной встрече, по e-mail, на форуме игры. Также задавайте вопросы на полигоне – до парада или на параде. После начала игры решение мастера – закон.

Ещё одно пожелание. Если во время игры вы по любой причине пришли в состояние неуравновешенности – обратитесь в Мандос, вам постараются помочь. То же касается любых пожизненных травм.

Как заявиться на нашу игру:

Заявки на игру принимаются до 1 сентября текущего года. Взнос составляет 40 шекелей. Подавая заявку, игрок подтверждает свое согласие с правилами и концепцией данной игры, а так же обязуется уплатить взнос (они принимаются до 15 сентября) и подчиняться решениям мастеров на полигоне. Заявка на данную игру подается в соответствии с личным пониманием игрока моделируемого мира, но это не значит, что заявляющийся может пренебречь рамками, установленными JRRT в канонических текстах. Заявка игрока должна передавать мировоззрение и мироощущение персонажа,

суть его микрокосма как части Мира - Арды. При этом квента, содержащая в себе только ссылки на Профессора ("мой персонаж описан, возьмите и прочтите") мастерами рассматриваться не будет. Толкиена мы читали. Обратите также внимание, что персонажей из других миров на игре не существует, заявки такого типа автоматически отклоняются. Заявка пишется только после внимательного прочтения правил - всех их частей. Не будут рассматриваться заявки, не отвечающие нижеприведенному перечню критериев: В заявке игрока обязательно должна содержаться информация:

Паспортное имя, фамилия.

Координаты - как с Вами можно связаться.

Имя Вашего персонажа, его возраст, желательно описание внешности.

Команда, в которой Вы хотите играть (см. список команд).

Описание персонажа, включающее в себя социальный статус, темперамент, мировоззрение и т.п.

Квента или история персонажа, обосновывающая содержание предыдущего пункта.

Идеология и мораль вашего персонажа.

Игровая профессия: сфера деятельности и специализация.

(опционально) Пожелания игрока касательно игры.

Кроме того, для команды обязательна командная заявка, содержащая в себе:

Список игроков персонажей.

Капитан команды: игровой и неигровой, координаты.

Ссылки на какие-либо события, не описанные Профессором (если таковые имеют место быть).

Индивидуальные заявки от каждого из членов команды.

Если же ваша команда недостаточно глубоко и широко описана Профессором, обязательно письменно восполнить сей nepозволительный пробел и приложить к командной заявке. Особенно это касается темного блока. Вы можете воспользоваться уже существующими писаниями или своим собственным творчеством. Источник информации, пожалуйста, укажите, мы воспользуемся, при возможности, с целью полного ознакомления и понимания. :-))))

О МИРЕ ИГРЫ.

Целью данной игры является реконструкция событий, начиная с укрепления королевства Ангмар на территории захваченных Рудаура и Кардолана. Игровое пространство условно разделено на две событийные зоны: Территория княжества Артедайн со столицей в Форносте и территория предгорий Мглистых гор, где основано королевство Ангмар со столицей в Карн Думе. Кроме того, на карте игры присутствуют ещё две локации - Серебряные Гавани с Белегостом и горная крепость орков - Гундабад.

Гео (ардо) политическое положение.

Если Вы обратите внимание на карту Эриадора и на географическое, вернее ардографическое, положение государств, то придёте к мысли о том, что агрессия Ангмара имеет своей целью отрезать Артедайн и Серебряные Гавани Линдона от Гондора и перевалов в Мглистых горах. Следует помнить и о том, что одновременно с Ангмарскими войнами происходит непрерывная война между Дунландом и Людьми Повозок с одной стороны и Гондором с другой. Эти события в игре не моделируются, однако помнить о них нужно. Оба потока завоевателей стремятся выйти к западному морю, разрезав материк на две части. При этом: Ангмар широким серпом охватывает

земли Артедайна, и "выжимает" северных дунедайн на северо-запад в Линдон. Полностью прерывается связь между Серебряными Гаванями и Лориеном, между поселениями гномов в Синих горах и Морией, Одинокой горой и другими восточными владениями гномов. В случае выхода Ангмара к западному морю - всякая связь Артедайна с Гондором будет потеряна.

Этнографические особенности.

Одна из самых важных составляющих для придания игре "вкуса" это отыгрыш командами культурных и этнических особенностей народов. Эти особенности могут быть выражены одеждой, вооружением, общественным строем и системой правления присущими данному народу. Кроме того, игрокам необходимо знать историю отыгрываемого государства и историю мира. Теперь более конкретно:

АРТЕДАЙН (ARTHEDAIN).

Старшее королевство дунедайн в Средиземье, основанное в 3320 году, Второй эпохи Элендиллом называлось Арнор. В 861 году, Третьей эпохи со смертью Эарендура, своего десятого короля, Арнор перестал существовать как единое государство. Трое сыновей Эарендура поделили Арнор на три княжества - Артедайн, Кардолан и Рудаур. Последние два княжества были разгромлены Ангмаром. Артедайн в переводе с синдарина "владение аданов" Столица Артедайна - город Форност, полное название Форност Эрайн (в переводе с синдарина - "северная крепость королей"). Король Артедайна - Арведуй, единственный потомок по прямой линии Элендила. Его жена Фириэль - дочь Ондогера, короля Гондора, погибшего в войне с людьми Повозок. Государство населено, в основном, дунедайн. Есть небольшое поселение хоббитов. Есть и потомки уцелевших дунедайн из Кардолана и Рудаура. По способу правления - просвещённая, но абсолютная монархия. Рекомендуемый мастерами тип культуры - западно-европейская 12 - 13 века, однако без присущей нашему миру в эти годы феодальной раздробленности. Ещё надо заметить, что почти всё население Артедайна - дворянского сословия, они все происходят от Верных нуменорцев. Вооружение и прикиды - также западно-европейские 12-13 века. Этническим меньшинством являются хоббиты. Это, в основном, торговцы и фермеры.

АНГМАР (ANGMAR).

Зловещее королевство, располагающееся на северной оконечности Мглистых гор, выше Сирых равнин, если смотреть по карте. Его правитель - Хэлкар. Он известен под именами Чёрный Предводитель и Повелитель Ужасов. Столица Ангмара - Карн-Дум. Население - вастаки, хилманы, потомки чёрных нуменорцев. С момента своего возникновения, приблизительно в 1300 году Третьей эпохи, ведёт войну с северными дунаданами. В сражениях, продолжавшихся без малого 700 лет, под натиском армии Ангмара пали два из трёх дунаданских владений: Рудаур и Кардолан. Победе над Кардоланом помогла эпидемия Чёрного Поветрия. Что на самом деле происходит в Ангмаре, система правления, внутренняя политика и т.п. дунедайн не известно, да и не очень их интересует. Это просто старый и страшный враг не на жизнь, а на смерть. Ну, а кому интересно - узнавайте по игре:))))).

БЕЛЕГОСТ (BELEGOST).

В переводе с синдарина - "могучая крепость". На гномьем имя этого поселения Габилгхатол Gabilghathol. Расположена в Эред-Луин (Эред-Линдон). Строго говоря, это уже не тот Белегост, что был прославлен в Первую эпоху. Это лишь боковые его укрепления, уцелевшие в Великой битве, в которой был окончательно повержен Моргот и разрушен Белерианд. Гномы, населяющие новый Белегост, потомки тех, что дружили с

эльфами и выстроили Менегрот. Они продолжают славные традиции предков и поддерживают тесную связь с эльфами Линдона и Серебристыми Гаванями.

СЕРЕБРЯНЫЕ ГАВАНИ.

Порт на заливе Лун, владение Кирдана Корабела. Этот порт был основан в 1 году, Второй Эпохи. Как игровая локация не существует. На игре представлены лаиквенди Линдона, как союзники гномов Белегоста.

ГУНДАБАД.

Крупнейшая горная крепость орков Мглистых гор. Здесь же живёт небольшое число троллей из рода ологхай. Находятся на довольно высоком для орков уровне культуры. Племенной строй, с жесткой властью вождя. Большим влиянием обладает шаман. Религия - поклонение Мелькору и пророку его Саурону. Рекомендуемые прикиды - что-нибудь монгольско-татарское. Побольше меховой и кожаной отделки. Вооружение - ятаганы, копья, круглые щиты, палицы, дубины и пр.

Теперь стоит упомянуть государства и племена, на игре представленные посольствами или отдельными мастерскими персонажами, но не существующие, как игровые локации:

Гондор.

Есть посольство Гондора в Артедаине. В переводе с синдарина "каменная земля". Младшее королевство дунедайн Средиземья, основанное Элендилем в 3320 году, Второй эпохи. Первыми правителями Гондора стали сыновья Элендила - Исилдур и Анарион. С самого своего основания ведёт изнурительную войну с Мордором, Харадом и Умбаром. Лишь недавно произошла крупная война с так называемыми Людьми Повозок и дунландцами, в которой погиб король Ондогер и его сыновья. В охватываемое игрой время Гондором правит король Эарнил, полководец южной армии Гондора и победитель харадримов и людей Повозок. Культурных различий с Артедаином не имеет - Западная Европа 12-13 века. Однако, в отличие от Артедайна, некое подобие феодальной раздробленности в Гондоре присутствует.

Умбар.

Имеются торговые представительства в Артедаине и Ангмаре. Сам Умбар представляет из себя весьма любопытное образование - торгово-пиратскую аристократическую республику. Желательно брать примером Венецию или Геную.

Харад.

Есть посольство Харада в Ангмаре. Население харадримы, что в переводе с синдарина означает "южные люди". Старый неприятель Гондора. Участвовал почти во всех войнах с Гондором. Харадримы любят яркие одежды и украшения. Тип правления в Хараде - деспотия. Культура ближнего Харада - подобна мавританской времён Реконкисты, дальнего Харада - похожа на индийскую. Религия - политеизм, с преобладанием культа огня. Кханд. Как игровая локация не существует. Есть посольство в Ангмаре. Государство юго-восточнее Мордора. Одежда и вооружение кхандцев - на выбор - Япония, Китай или Юго-восточная Азия. Культура - см. выше. Эорлинги. Как игровая локация не существуют. Есть посольство в Артедаине.

Дунланд.

Есть посольство в Ангмаре. Племена, близкие по крови Людям Повозок. Желательно отыгрывать, что-то вроде Запорожской Сечи. Злейшие враги эорлингов.

Дол-Гулдур (DOL-GULDUR).

Как игровая локация не существует. В переводе с синдарина - "Колдовской холм". Место странное и мрачное. По слухам, место дислокации некоего Некроманта.

О КОМАНДАХ.

Игра рассчитана на 120 - 150 человек.

На игре "Ангмарские войны" существуют следующие команды:

Княжество Артедайн - люди, в основном дунедайн. До 60 человек.

Королевство Ангмар - потомки чёрных нуменорцев, хилманы, вастаки. До 60 человек.

Команда орков и троллей Серых гор – орки и тролли соответственно. 10-15 человек.

Серебристые гавани и Белегост – эльфы Кирдана Корабела и гномы Белегоста. 15-20 человек.

Кабак в Пригорье - хоббиты. 10 человек. Гарантируется мастерская помощь (финансовая и физическая) в закупке, доставке и развёртывании кабака.

У любого игрока возникнет вопрос - почему список команд такой короткий, всего пять? Дело в том, что исходя из нашей концепции, игровое государство должно быть достаточно большим по населению. В нем должны быть все структуры, необходимые для нормального функционирования. Поэтому внутри большой команды есть меньшие по численности подкоманды. Например: В Артедайне - есть двор короля - набирается, в основном, на основе личных заявок, армия, пограничная стража, и, наконец, просто население - ремесленники, крестьяне, горожане, лекари-аптекари, торговцы, менестрели и прочие представители творческих профессий. Кроме того, есть посольства различных государств при дворе короля, беженцы из земель захваченных Ангмаром. Список команд по мере поступления заявок (в письменном виде) будет пополняться дополнительной информацией о командах и ролевиках. Все, подходившие в разное время к мастерской группе с устным обсуждением заявок и легенд, не освобождаются от необходимости дублировать заявку в письменном виде с учетом рекомендаций.

Артедайн.

Правитель - король Арведуи (Арагорн)

Королевский двор Индивидуальные заявки, необходимо согласовать с Арагорном. до 15 вакансий.

Армия 25 - 30 человек (файтеры)

Пограничная стража Командная заявка - до 10 человек (файтеры).

Горожане Индивидуальные заявки. 10 вакансий.

Посольство Умбара Тип - свободная торговая (пиратская) республика. 2 (из 4-х) человек.

Посольство Гондора Командная заявка 4 человека. Тип - европейское средневековое государство.

Посольство Линдона Из команды Серебряных гаваней и Белегоста.

Посольство Эйотеод 2-3 человека. Тип славянское государство - желательно Польша.

Линдон Серебряные Гавани и Белегост

Кирдан Корабел с эльфами, гномы Белегоста. Командная заявка 15-20 человек. Капитан - Игорь Абрамович (известный также как Свердлов младший)

АНГМАР.

Карн-Дум

Король Ангмарец Юра Тарнавский ака Кот. 60 человек. ЕСТЬ ВАКАНСИИ!.

Посольство Дол-Гулдура. По приглашению мастеров.

Посольство Дунланда 2 - 3 человека. Тип - славянское, типа Запорожской сечи.

Посольство Харада 2 - 3 человека. **ЕСТЬ ВАКАНСИИ!**

Посольство Умбара Тип - свободная торговая (пиратская) республика. 2 (из 4-х) человек.

Посольство Кханда 2 - 3 человека, тип Дальний восток, Япония, Китай или Юго-восточная Азия. **ЕСТЬ ВАКАНСИИ!**

Посольство Гундабада. Из команды Гундабад

Гундабад.

(Тролли 4 штуки, орки) Капитан-Вова Кубик. 10 - 15 человек.

Кроме вышеперечисленных команд есть ещё одна - мастерская команда, её участники могут выступать в ролях посольств или государств, не входящих в данный список - Мордора и Имладриса, беорнингов и лоссохов, друхов и вообще кого угодно.

Добавим - все, не заявившиеся у мастеров в определённую команду, но прибывшие на полигон, играют в мастерской команде

Книги премудрости.

В Средиземье существует множество летописей, повествующих о событиях прошлого, а иногда и грядущего. Эти летописи известны как Книги Премудрости. "Хроники смутных лет", "Летописи Юга" - Данные книги записаны летописцами запада и содержат различные сведения о народах и государствах Средиземья. См. "О мире игры".

Миссии.

Многие боевые действия на игре моделируются миссиями. Кроме того, миссии могут быть частью квестов. Существуют миссии для виртуальных отрядов и для одиночек. В миссиях одиночки и виртуальные отряды не смешиваются (т.е. миссия может быть **ТОЛЬКО** для одиночек или только для отрядов)

Миссии являются частью игры - они влияют на политическую ситуацию, более того, любое стратегическое столкновение, т.е. чреватое захватом территории моделируется только миссией виртуальных отрядов. С потерей локации команда теряет все «мирные» отряды, приписанные к данной локации, а посему может содержать меньше виртуальных отрядов, следовательно, потеря территорий чревата уменьшением военной силы государства.

Миссии также, возможно, являются частями квестов отдельных персонажей. Существуют места в нашем игровом мире, в которые можно попасть, лишь инициировав миссию (например, различные развалины, башни с древними свитками и т.п.). Стоит ли говорить, что в подобных местах встречаются интересные вещи и знания, которые потребуются вам для квеста.

Система миссий позволяет смоделировать самые разные места - о многих вы даже и не слышали... поэтому нужно не только завалить штабеля монстров (или противников), которые вам мешают гулять, но и знать, куда вы хотите попасть, ведь если некий артефакт находится в Нижних Могильниках, а Вы идёте в Нижние Бутылники, вряд ли Вы найдете артефакт, как бы Вы ни искали.

Географическая информация об имеющихся на полигоне игровых локациях содержится в картах. Карта необходима для инициации миссий одиночек (см. ниже), если она не должна происходить в хорошо известной локации типа города или форта, реально построенного на полигоне.

Как проходят миссии.

Миссии всегда проходят в присутствии мастеров/игротехников.

Для того чтобы миссия началась, надо, чтобы ее кто-то начал. Как уже было сказано, миссии бывают двух типов - миссии виртуальных отрядов и миссии одиночек. Для инициации миссии отрядов нужно, чтобы у Вас в подчинении был отряд.

Миссии одиночек может иницировать любой желающий. Для этого нужно сообщить игротеху (желательно, Вашей команды), что Вы хотите попасть в такое-то место и у Вас есть карта, на которой оно отмечено.

Миссия может начаться не немедленно, т.к. для ее проведения, возможно, мастерам требуется подготовиться или в ней могут участвовать игроки противника (если эльф решил пойти к какой-то локации на территории черных, ему могут, встретится орки, или еще кто покруче... Однако, миссия, конечно, не будет выглядеть призывом "Эльфы - сюда, скоро здесь орки пройдут"). Кроме того, приоритет будет отдан миссиям, которые, по мнению мастеров, важны для хода игры.

Миссии также могут иницироваться мастерами. Конечно, никто не заставит насильно идти на миссию, но государство (если миссия для виртуальных отрядов) или персонаж (если миссия для одиночек), отказавшиеся участвовать в такой миссии могут многое потерять. Конечно, с другой стороны, никто (кроме мастеров) не знает, что Вам может отколоться за данную миссию. Может прибыль, и не будет покрывать затрат... Один совет: слушайте вводную **ОЧЕНЬ** внимательно, и на самой миссии (вне зависимости от того, кто ее начал) не забывайте смотреть по сторонам и держать ухо востро. Мастера на вводной могут о чем-то умолчать, о чем-то лишь намекнуть, а о чем-то дать вообще неверную информацию - все как в жизни, ни у кого нет полной картины происходящего. Короче, с миссиями не все так просто, как может показаться на первый взгляд. Мастера постараются сделать жизнь игроков на миссиях непредсказуемой и интересной.

Миссии виртуальных отрядов.

Инициатор миссии **ВМЕСТЕ** со всеми командирами виртуальных отрядов желающих участвовать в миссии, объявляет игротеху (своей команды), что он хочет напасть на какую-то локацию противника. Игротех идет вместе со всеми участниками миссии с Вашей стороны. Когда Вы подходите к локации ,противнику будет дано время в 300 секунд (время засекается игротехом) для того , чтобы организовать , «разобрать» по командирам отряды ополчения и боевые отряды с отсутствующими командирами. Кроме того, в течении этого периода, виртуальные отряды атакующих не могут преследовать нефайтерских персонажей убегающих из города. Если обороняющиеся не успели закончить приготовления - будут заканчивать их в боевой обстановке.

Для того чтобы атаковать какую либо локацию противника, Вам нужна общая граница с ее областью (либо союзники с общей границей). Следовательно, Вы не сможете атаковать столицу или другие объекты в глубине вражеской территории до того, как взломаете оборону хотя бы некоторых пограничных фортов.

При гибели виртуального отряда на миссии персонаж командира отряда не погибает. Если сняты все хиты, командир должен немедленно надеть белый хайратник - он выбывает из миссии.

В любой момент одна из сторон может прекратить миссию - отступить. В этом случае отступившая сторона считается проигравшей данную миссию, и половина участвовавших в этой миссии отрядов этой стороны погибает.

Миссии одиночек.

Для того чтобы иницировать миссию для одиночек, нужно собрать игроков, которые будут участвовать в этой миссии, и сказать игротеху, куда именно (в какую локацию) вы собираетесь пойти на этой миссии. После подготовки (если надо) игротех поведет Вас к

месту полигона, отвечающему местоположению Вашей виртуальной локации. Если она находится на территории противника, то Вам нужно туда как-то попасть, и если Вас по дороге убили, то, как говорят французы се ля ви...). По пути Вас могут ждать приключения ..

Если во время миссии для одиночек Вас убили - Вас убили. Вы надеваете белый хайратник и идете в мертвятник. Со всеми вытекающими последствиями.

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.

Если сам вам шпаги дал,
Как смогу остановить я,
В грудь влетающий металл,
Кровопролиться, кровопролиться!
Песенка из известного фильма.

Общие положения.

Боевые действия на игре отличаются от боевых действий на большинстве израильских игр. Главными отличиями являются: концепция виртуальных отрядов и то, что большинство боевых действий проходят как миссии. Две эти вещи позволяют (мы надеемся) ввести несколько новых моментов в боевую компоненту игры, такие как отыгрыш (до некоторой степени) географии мира (и стратегического положения городов, укреплений и т.д.), стратегическое планирование, приведение в соответствие декларируемой в первоисточнике военной силы государств и команд вне зависимости от количества файтеров в команде и т.д. Боевые правила состоят из трех частей:

Часть I. Боевка для одиночек.

Поражаемая зона полная, не поражаемы - кисти, ступни, голова, шея и пах.

Хитовая система следующая:

Человек, орк, эльф, гном, гоблин, хоббит – 2 (два) живых хита + доспехи, если они есть.
Троль, назгул – 6 (шесть) живых хитов. Доспехов не носят, точнее доспехи не добавляют им хитов.

Оружейная система:

Любое колющее, рубящее, режущее оружие снимает 1 (один) хит при попадании в конечности, 2 (два) хита при попадании в корпус. Попадание камня из катапульты, стрелы баллисты - убивает на месте, щит не защищает. Тоже касается камней и бревен, сброшенных со стены крепости. Исключение - назгул и тролли - теряют половину хитов. Стрелковое оружие снимает 2 (два) хита, при попадании в поражаемую зону. Увеличение мощности оружия не происходит.

Система доспехов:

Материалом для доспехов служит - металл толщиной не менее 1 мм, кожа – толщиной не менее 2-х мм, кольчужные кольца с внешним диаметром не более 14 мм. В случае применения в изготовлении доспехов других или не соответствующих вышеописанным требованиям материалов класс доспехов снижается, все решения по этому вопросу – на усмотрение мастера по боевке.

Тяжелые доспехи добавляют 3 (три) хита. Выполнены из вышеперечисленных материалов, закрывают всю поражаемую зону + обязательно шлем.

Средние доспехи добавляют 2 (два) хита. Выполнены из вышеперечисленных материалов, закрывают туловище + ноги до колена, руки до локтя + шлем. Полные тяжелые доспехи без шлема - учитываются, как средние.

Легкие доспехи добавляют 1 (один) хит. Выполнены из вышеперечисленных материалов, закрывают туловище.

В любом случае - определение типа доспехов – на усмотрение мастера по боевке.

Щиты - защищают по жизни, хитов не добавляют, вешать их вместо доспехов - запрещено.

Требования к безопасности фехтования:

Категорически запрещено применять приёмы рукопашного боя, болевые и удушающие приёмы. Запрещены удары щитом и удары ногой и рукой в щит. Запрещен перехват боевой части оружия руками (даже при наличии перчаток). Каждый игрок считает только свои хиты. При попадании в голову, пах и шею, нанесении травмы - пострадавший и виновник отправляются в Мандос, там решат их дальнейшую судьбу. Инициатива отправки исходит от пострадавшего или от игротехника. Спор по поводу попадания – приводит к увеличению срока пребывания в Мандосе. Ночной бой разрешен при численности участников до 4-х существ всего, лишь на дорогах, вне дорог - по обоюдному согласию участников, причем бой обязательно переносится на ровное место, в основном на дорогу.

Боевая часть оружия должна быть белого или серебряного цвета. Кромки у черных мечей отделяются белой или серебряной лентой.

По желанию любого из участников столкновения, дневной бой может быть перенесен на ближайший ровный, безопасный участок (в основном, на дорогу). В любом случае категорически запрещаются бои на скалах, на сильно неровной местности либо в других травмоопасных местах. В этих случаях перенос боя на дорогу обязателен. Мастера настоятельно рекомендуют перед началом боя осмотреть место его проведения с тем, чтобы запомнить местоположение потенциально опасных рельефных особенностей (больших камней, коряг, и т.п.). Бой немедленно прерывается, если кто-то из его участников получил травму. При необходимости в медицинской помощи / госпитализации, обязательно сообщите мастерам, для организации этой помощи.

Требования к безопасности оружия и доспехов.

Пропуск оружия и доспехов осуществляют мастера по боевке. Решения мастера не обсуждаются. Предъявляется и проверяется все оружие и осадные машины. Оружие не прошедшее по безопасности конфискуется до конца игры. Проверка оружия возможна не только непосредственно на игре, но и до даты игры. Такой вариант предпочтительнее, т.к. у мастеров на полигоне будет много другой работы. Применение не проверенного на безопасность оружия ведет к пребыванию в Мандосе до конца игры или изгнанию с полигона. Оружие из дерева без армировки лентой не допускается. Боевая часть топоров, алебард, секир, дубин и прочего инерционного оружия выполняется из резины, пенки и подобных материалов. Кистени, цепи, моргенштерны проходят специальный мастерский контроль.

О щитах: края их должны быть закруглены, запрещены выступающие острые детали. Воздержитесь также от ломких пластиковых частей.

О доспехах: доспехи должны быть безопасны как для владельца, так и для окружающих,

пригодность определяет мастер.

О луках и арбалетах: сила натяжения не более 10 кг.

О стрелах: все лучные стрелы снабжаются оперением из кожи, перьев, мягкого пластика. Оперение не должно быть травмирующим. Наконечник выполняется из пенки или поролон методом “двойная петля”, диаметр наконечника не менее 2-х см. Это касается и арбалетных стрел. Наконечник выполняется так, чтобы древко стрелы ни при каких обстоятельствах не могло проткнуть его при попадании стрелы. В большинстве случаев это означает, что торец древка стрелы не прощупывается через наконечник.

Через полчаса после захода солнца наступает ночное время. Запрещено применение стрелкового оружия и осадных машин. Через полчаса после восхода солнца - наступает обычное игровое время.

Требования к эстетике оружия и доспехов.

На игре запрещены мечи с круглыми клинками и рапиры. Весьма желательно придерживаться веса более 5 г. на см. длины. Во всяком случае, двуручные мечи весом в пушинку могут контроль не пройти. Все оружие елико возможно должно соответствовать историческим аналогам и иметь эстетичный вид. Воздержитесь от синей, зеленой или оранжевой ленты. Коряво сделанное оружие и оружие, сделанное из подручных материалов на полигоне – может контроль не пройти. Это на усмотрение мастеров. Тоже касается и доспехов.

Игровые взаимодействия.

Убийство – если с вас в бою сняли все живые и доспешные хиты – вы, не издавая призывов о помощи и прочих звуков, одеваете белый хайратник и отправляетесь в Мандос на 2 (два) часа. Если убийство происходит в не боевой обстановке – все точно также.

Кулуарные убийства – производятся в не боевой обстановке, необходимо аккуратно провести кулуаркой от уха до уха. Кулуарка – безопасный нож или кинжал из дерева, пластика, резины длиной до 20 см. Убитый, не издавая звуков и призывов, надевает белый хайратник и следует в Мандос. Кольчужная бармица защищает от кулуарного убийства.

Оглушение – отыгрывается легким хлопком не боевой частью оружия по спине и словом “Оглушаю!” Оглушенное существо, не издавая звуков, садится на землю и не двигается 3 минуты, звуков и призывов о помощи опять же не издаёт. Существо в шлеме нельзя оглушить.

Часть 2. Понятие о виртуальных отрядах.

В игре "Ангмарские войны" введено понятие виртуальный отряд, для отыгрыша реальной военной силы государств и реальной численности населения стран. Виртуальные отряды обозначаются флажками и бывают следующих типов:

Военные-профессионалы - если за спиной у человека находится такой флажок, это означает, что данный человек - командир отряда во главе своего войска в 1 тысячу человек. По боевой силе он несопоставим с бойцом-одиночкой (прикоснувшись к одиночке или оружию последнего, командир просто объясняет ему, что с ним сделали).

Мирные крестьяне или горожане - эти отыгрываются виртуально и необходимы для существования государства (см. экономические правила).

Эти отряды различаются по расовым типам - люди, эльфы, гномы и орки - эти типы обозначаются цветом флажка:

1. Люди из дунедайн - белый цвет.

2. Люди из других родов - серый цвет.
3. Эльфы - зеленый цвет.
4. Гномы - коричневый цвет.
5. Орки - черный цвет.

Общие положения.

Флажки в игре могут находиться:

1. За спиной у командира - это означает, что отряд в действии.
2. В руке у командира другого отряда - это означает, что командир ведет более чем один отряд, однако использовать в бою может только один.
3. Внутри игровых городов и фортов.

Во всех остальных случаях флажок считается валяющимся бесхозным, он находится вне игры и должен быть передан ближайшему мастеру. У одного командира за спиной может находиться только один флажок. Командир с отрядом, сопровождающий другой отряд (второй флажок - в руке), может принимать участие в боевых действиях, однако вести бой он может **ТОЛЬКО** один отряд, а при уничтожении этого отряда, погибают и **ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ** отряды, которые были у командира на момент начала боевых действий.

Командир с отрядом не может находиться в палатке, на территории трактиров и т.д., не может спать. Для совершения всех перечисленных действий необходимо поставить отряд в отведенное для этого место.

Ополчение.

Во время нападения на город (командной миссии) и на время этого нападения половина отрядов крестьян и горожан, приписанных к территории, контролируемой данным фортом/городом, может быть мобилизована в ополчение. Ополчение не может быть мобилизовано, если город перешел под управление государства защитников менее часа назад (это включает и случай, когда локация была захвачена, а затем отбита). Округление половины идет **ВНИЗ**. У отрядов ополчения доспешные хиты не засчитываются - иными словами у них всегда 2 хита (можно надеть доспехи только для защиты по жизни) и они не могут пользоваться стрелковым оружием. При гибели отрядов ополченцев, после окончания штурма количество мирных виртуальных отрядов приписанных к данной области уменьшается на количество уничтоженных отрядов ополченцев.

Подчинение отрядов.

Любой отряд подчиняется конкретному человеку-лидеру (главе государства, послу и т.п.). Один человек может быть лидером сколь угодно большого числа отрядов. На начало игры лидерство определяется мастерами. Лидер может лично передать командование отрядом любому человеку из своего либо союзного государства; тот, кому он передал флажок-отряд, становится его командиром. Но командование передается только лидером. Из предыдущего правила есть единственное исключение: если в форте или городе, против которого организована отрядная миссия - на который нападает противник, есть флажок, а его командир отсутствует, любой находящийся в городе **ТОЛЬКО НА ВРЕМЯ ДАННОГО СТОЛКНОВЕНИЯ** становится командиром отряда. Кроме того, отряды ополчения распределяются на время боя среди обороняющихся, как им удобно, даже если короля в городе/форте нет. (Однако такой отряд **НЕ МОЖЕТ** отступить вместе с регулярными силами) Командир, не являющийся лидером, не может сам передать отряд - он лишь назначенный командир. Назначенный командир не может использовать отряд против его лидера, ни при каких условиях. Лидерство также можно передать (необратимо и только через мастеров). В случае смерти лидера новый лидер

определяется мастерами, с учетом игровых реальностей и законов наследования. Флажок нельзя украсть, уничтожить, спрятать от командира или лидера. Лидер вправе в любой момент времени изъять у командира, назначенного им, флажок или флажки виртуального отряда. Флажок - это не артефакт. Только назначенный командир или лидер могут перемещать, или каким либо образом использовать виртуальный отряд (флажок).

Боевые правила виртуальных отрядов:

Боевое столкновение между отрядами происходит по обычным боевым правилам. При этом считается, что чем вооружен командир - такое вооружение и у всего виртуального отряда. Сколько живых и доспешных хитов у командира - столько и у виртуального отряда. Бой между отрядом и отдельным воином невозможен, по боевой силе отряд несопоставим с бойцом-одиночкой. Любой и каждый отдельный человек, которого командир отряда (носитель флажка) коснулся оружием, считается изрубленным в такую капусту, как ему сообщили (по умолчанию - убит). В данном случае засчитываются касания оружием в любую часть тела, а также в оружие, то есть даже блокированный удар. Если же командир отряда (носитель флажка) коснулся одиночки рукой - последний взят в плен.

Отряд уничтожается в случае снятия всех хитов носителя флажка другим отрядом. Командир уничтоженного отряда остается, жив, однако не может продолжать данную битву. Флажок следует немедленно снять, дабы не вводить окружающих в заблуждение, и как можно быстрее передать мастеру. Командир, потерявший войско, не может бежать с поля боя раньше, чем снимет "убитый" флажок.

Восполнение потерь: Потери отряда пропорциональны количеству снятых с него хитов. Восполнение потерь виртуального отряда происходит в своей локации 20 мин. на каждый хит. Стоящий в казарме раненый отряд не может быть введен в действие до полного восполнения состава - восстановления всех хитов.

Отряд нельзя оглушить, связать, обыскать, отравить, отряду нельзя перерезать горло и убить другими "кулуарными" методами. Магия также действует только на одиночку, а на отряд - не действует. Маг с флажком отряда это не отряд магов, а маг + группа туповатых телохранителей. Одиночка не может воздействовать на отряд оружием или физической силой. Однако командира отряда убить кулуарными методами можно. Правила приведены ниже:

Командира НЕЛЬЗЯ оглушить - только «кулуарно вынести».

Если по правилам кулуарного убийства одиночек его так убить нельзя (он надел шлем или хауберг, закрывающий шею или его доспех имеет воротник, закрывающий шею) - Вам не повезло - с кулуаркой с ним ничего сделать нельзя

(После того, как Вы успешно провели кулуаркой по горлу, т.е. совершили покушение, его результаты определяются следующим образом: происходит поединок между командиром у которого 8 хитов и Вами - у Вас 2 хита (Доспехи не играют роли ни у него, ни у Вас). Если он снял с Вас хотя бы 1 хит - Вы погибли в покушении. Если Вы сняли все 8 хитов с него - покушение совершилось успешно).

Имейте ввиду, что Вы убили командира, но не отряд (трудно представить, как один человек сможет вынести кулуаркой 1000). Поэтому убитый командир вместе с отрядом (флажком) отправляется в мертвятик, откуда флажок сразу передается мастерами команде командира отряда...

Человек без оружия с флажком отряда - это один человек с очень плохо вооруженным отрядом. Он защищен от нападения одиночек, в том числе от вооруженных, но не от нападения другого отряда.

Ограничения в действиях виртуальных отрядов:

В ночное время отряды не покидают стены крепостей или специально отведенных для них территорий. Исключение составляют отряды послов (есть запись в паспорте, выданном мастерами) или отряды под НЕПОСРЕДСТВЕННЫМ командованием Ангмарского чародея и короля Артедайна. Другое исключение - поход на ночную миссию, в сопровождении мастера или игротехника.

Отряды послов, королей Ангмара и Артедайна могут передвигаться по всему полигону. В том числе и в ночное время, как и указано выше, однако, атаковать ночью первыми кого-либо - не могут.

Отряд не может, находится ни днем, ни ночью на территории противника. Для захвата территории, контролируемой городом/фортом, против этого самого форта/города надо инициировать миссию (смотри раздел миссий) и если миссия успешна - территория переходит Вашему государству.

На своей территории (или территории союзников) днем отряд может двигаться свободно, может нападать на одиночных персонажей, находящихся на его территории. Таким образом, если Вы решили поманьячить - это либо чревато мертвятником или пленом при встрече с отрядом противника, либо маньяchte на своей территории, под охраной армии вашего государства :-).

Блок: Штурмы, Осады**Осадное и штурмовое вооружение:**

Таран несут не менее 4-х человек, его длина не менее 2-х метров, диаметр не менее 20 см. Любое вооружение типа катапульт, баллист и прочего проходит обязательную проверку на безопасность у мастеров.

Камни и бревна, применяемые при обороне города, выполняются только из поролона, пенки и подобных мягких материалов. Попадание бревна из пенки или камня из пенки диаметром более 30 см. убивает, несмотря на доспехи и попадание в щит – также считается смертельным. Это относится и к снарядам катапульт и стрелам баллист.

Блок: Плен

Пленение и связывание – виртуальное связывание отыгрывается надеванием верёвочной петли на руку связываемого, можете, озаботится кандалами и прочими ништяками. Безопасными конечно. Самостоятельно освободится нельзя. “Пожизненное” связывание – запрещено, даже по просьбе пленённого.

Блок: Обыск

Обыск также только виртуальный, задаются вопросы – следует честный ответ. Пожизненный обыск запрещён, в том числе и по просьбе обыскиваемого существа.

Блок: Медицина, лекари

**Лекарство.**

Лекарей на игре также мало. Есть два типа лекарства: - первый магический требует обычного разрывания свитка по магической системе. Второй - ритуальный, т.е. перевязки, лечение травами - эффективность воздействия определяет мастер. Кто заморочится реальным отыгрышем лечения - получит эту плюшку, но договариваться с мастерами заранее. В отыгрыше лечения участвуют и врач, и пациент.

Болезни.

Болезни - заболеть особенно рискуют лица, не соблюдающие правила, применяющие неигровую и ненормативную лексику в игре. Следствие - нервный тик, чесотка, и т.д. При отсутствии лечения - существо не может разговаривать и сражаться.

Блок: Ранения**Ранения.**

Существо, потерявшее 1 (один) живой хит, считается раненным. Если в течение 30 минут не принять мер - умирает от потери крови. Меры принимает лекарь. Трупы - потерявшие 2 (два) хита - не излечимы, их путь в Мандос (мертвятник). Тролли и назгул - не лечатся, на них само заживает, в течении 30 мин. Труп назгула или тролля - потерявший свои 6 (шесть) хитов - на общих основаниях идет (если назгул - летит :-) в мертвятник (Мандос).

Блок: Яды**Яды.**

Яды - на игре есть яды и противоядия. Они сертифицированы мастерами. Отыгрыш отравления - на усмотрение отравленного игрока, примерно: понос, рвота, кровоизлияние.

Блок: Демография, евгеника

Изнасилование — отыгрывается троекратным поцелуем ручки дамы/кавалера. Извращения не отыгрываются, дендрофилия, зоофилия и троллефилия в особенности.

Блок: Страна мертвых**Правила мертвятника – МАНДОСА.**

Существо убитое или умершее в результате игровых действий надевает белый хайратник

и отправляется в последний путь – в Мандос. По дороге ни с кем не общается ни знаками, ни голосом, за исключением мастеров, и то если мастер задал вопрос. Белый хайратник должен иметь в кармане каждый игрок. В Мандосе существо поступает в распоряжение мастера мертвятника – Намо. Обычное время пребывания в Мандосе – 2 часа, отсчитывается от времени регистрации трупа, поэтому в ваших интересах добраться до Мандоса побыстрее. В случае нарушений правил, отсидка может быть удвоена. Злостные нарушители правил могут задержаться в Мандосе до конца игры или просто покинуть игровой полигон.

Блок: Магия



МАГИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА.

В наше время очень немногие в Средиземье имеют магические способности. Отдельные персонажи обладают особыми способностями, изначально заданными в соответствии с легендой. Свойства вышеуказанных отдельных персонажей указываются непосредственно в паспорте игрока. Магические роли выдаются мастером по магии лично и только по его инициативе.

Магическая система.

Заклинания записаны на свитках, для произведения заклинания надо разорвать свиток с произнесением указанной в свитке магической фразы. Отыгрыш – на усмотрение игроков. Свиток рвется на две половины, одна остается у мага, вторая передается заколдованному. Свиток может быть использован и прочитан лишь персонажем с магическими способностями. Свитки существуют двух типов: Темные и Светлые, по типу заклинания. Свиток может быть прочитан любым магом, но использовать заклинание может лишь маг соответствующего “цвета”.

Магические ритуалы.

Магические ритуалы - отданы на усмотрение игроков, требуют присутствия мастера. Весьма желательно обсуждение предполагаемых ритуалов, их сценария и воздействия, с мастером до игры. Магические эксперименты - способ узнать новое заклинание своего “цвета” предварительно изучив свиток чужого “цвета”. Эксперимент происходит в виде произвольного ритуала, результат сообщается присутствующим мастером. Результаты ритуалов и экспериментов зависят от качества исполнения и от не противоречивости заданному миру Арды. Ассистировать в ритуалах и экспериментах могут и не владеющие магическими способностями персонажи.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА.

А кому она нужна, эта экономика? – **Игроки.**

В моделируемом нами мире присутствует только то, что было предварительно допущено нами же... **Мастера.**

На игре “Ангмарские войны” экономика весьма важный элемент. В каждом игровом государстве, кроме знати и воинов существует население - крестьяне, ремесленники. Как и армейские подразделения, крестьяне и ремесленники отыгрываются виртуальными отрядами. В государстве должны быть, как минимум два отряда крестьян и один - ремесленников, для обеспечения существования города, как такового. Для содержания армии и её увеличения на каждые два воинских отряда необходим одна виртуальная деревня и один виртуальный ремесленный цех. У государства не может быть военных отрядов больше, чем оно может содержать кормить и экипировать. Например, страна, обладающая 4-мя деревнями и 3-мя цехами, может содержать свою столицу плюс два воинских отряда ($4 - 2=2$, $3 - 1=2$). Прибывающих союзников также нужно кормить и экипировать, раскладка та же. Наемники - по общей схеме. Разбойники - они разбойники и есть, армейским отрядом не являются - компания одиночек.

Государство может передавать продукты труда «мирных» виртуальных отрядов НЕ ЗАНЯТЫХ в обеспечении своих боевых виртуальных отрядов союзникам, т.е. поддерживать боевые отряды союзников.

В игре также существуют две параллельные денежные системы: так называемая государственная казна - оперирует крупными суммами (типа безналичного расчёта) - для найма войск и ремесленников, выплаты дани и т.д. Также есть привычные наличные деньги - выдаются мастерами каждому игроку, для личных трат (в кабаке пропить, например). Наличные - золотые и серебряные денежки. Соотносятся: 1 золотой = 5 серебряных. Немастерской валюты на полигоне нет.

2.0.0.3